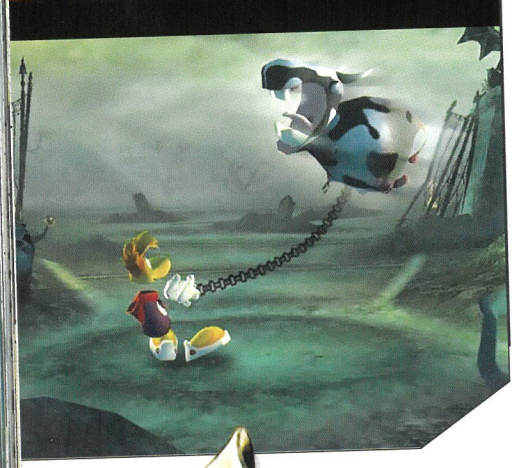


Donc, on reste dans le bricolage. Il faut savoir que le temps de chargement d'une *map* frôlait le scandale : minimum 5 minutes ! Très discrètement, nous avons caché deux PC sous des draps, et nous lançons les mini jeux le plus naturellement du monde. Le responsable Nintendo, qui ne devine pas la supercherie, s'y coltine et dès les premières secondes, s'éclate totalement.

La mission est donc réussie !
Oui, et ce, en dépit des nombreux obstacles ! Nous redescendons donc à Montpellier, pleins d'entrain et de courage, et nous mettons au travail. Durant trois mois, nous avons développé une quantité considérable de petits jeux.

Revenons à la genèse des lapins : comment ont-ils réussi à voler la vedette à Rayman ?
Au tout début, les lapins n'étaient que des ennemis difformes que Rayman devait affronter lors d'un *stage*. C'est, en quelque sorte, un *modus operandi* chez Michel : il développe un univers magique avec un héros au cœur tendre qui doit terrasser un adversaire emblématique, à l'instar des pirates dans *Rayman 2*. Avec le quatrième opus, il entendait donner naissance à un méchant qui soit à la fois mignon et très pervers ! À l'origine, je crois que le premier lapin a vu le jour sur le coin de table d'un restaurant : Michel l'avait griffonné devant l'œil attentif du dessinateur Hubert Chevillard. En rentrant chez lui, ce dernier l'a modélisé en 3D et ce pauvre lapin est devenu l'ennemi du jeu !

Toutefois, Rayman reste le personnage principal. Avant qu'il n'y ait le fameux lancer de vaches, c'est Rayman qui projetait des lapins. Puis, les petits *trailers*, présentés lors de l'E3, ont beaucoup influé sur l'importance des rongeurs dans le jeu. On pouvait y voir les lapins incapables de cuisiner mais experts en danse à base de déhanchements. Michel est un musicien dans l'âme. Il était donc capital pour lui que ces petites bêtes aient le rythme dans la peau et en ça, la Wii pouvait être un atout. C'est alors que les lapins se sont transcendés ! (Rires) Serge Hascoët a manifesté un très grand intérêt pour notre démarche. On a d'ailleurs réussi à le filmer à son insu lorsqu'il a pris le *pad* pour bouger les lapins : c'était tellement drôle que ça a fait le tour de la boîte ! (Rires)

Cependant, Michel n'était-il pas alerté par le fait que Rayman soit finalement un personnage secondaire ?
Je pense qu'il ne s'attache que modérément à ses personnages. Il s'investit énormément pour leur donner vie, mais après, il leur laisse suivre leur chemin. Michel est vraiment dans une logique d'offrir une aventure au joueur, de lui ouvrir les portes d'un nouvel univers… Ce qui se produit après l'expérience du jeu ne le laisse évidemment pas froid, mais il s'en détache…

Donc, vous voici lancés pendant trois mois sur la réalisation d'un nouveau jeu !
C'était la période idéale. Pendant les mois de juillet et août, beaucoup sont en vacances. Nous jouissions donc d'une paix royale pour développer nos mini jeux. En plus, le cadre de Montpellier, où nous travaillions, a énormément contribué au succès de l'ensemble. Il fallait voir l'endroit paradisiaque que c'était : une grande table sur une vaste terrasse, abritée par des palmiers… Le matin, nous y prenions vers neuf heures un petit-déjeuner, à base de jus d'orange, saucisson et fromage, et nous tenions nos réunions de travail. C'est là que la plupart des idées sont venues. On y parlait d'un jeu de foot, et toute la journée, on codait et on testait !

Je n'ai jamais vu un tel rythme, un tel foisonnement intellectuel… Pendant trois mois, nous avons réalisé l'ensemble des mini jeux !

Vous souvenez-vous des premières réactions du public ?
Fin août, les premières séances de *play-test* sont organisées à Paris, avec une poignée de *gamers*, sans que nous soyons totalement informés… Il semble que les retombées ont été catastrophiques ! Personne n'y aurait rien

Photos d'un *kit* de développement pour Wii (à gauche) et d'une console *debug* (à droite).

compris ! Il faut toutefois rappeler l'absence de tutoriaux et le manque de finition de l'ensemble… Yves Guillemot nous convoque donc pour une séance de persuasion musclée : il faut qu'on fasse comprendre à la direction que notre jeu est génial ! Nous avons donc rejoint Paris, munis d'un *kit*. Malheureusement pour nous, c'était une journée chargée : l'équipe de *Red Steel* passait avant nous pour des démonstrations. Ils étaient nettement mieux lotis que nous, ils avaient notamment des *pads* sans fil ! Alors que pour ma part, j'ai un PC dans mon sac à dos, le *kit* Wii dans un autre sac, les *pads* avec fils… Lorsque j'ai sorti tout ça, je me souviens qu'il y avait des nœuds partout… L'horreur ! Nous parvenons à brancher l'ensemble et le verdict tombe presque instantanément : Yves Guillemot trouve ça génial et nous demande de continuer.

Quel a été l'investissement de Michel, dès lors ?
Par la suite, il a vraiment supervisé l'ensemble, le bon déroulement des opérations. Il faut rappeler que c'est un vrai créateur, ce qui sous-entend qu'il a le cerveau qui fourmille d'idées ! Au moment des premiers verdicts, Michel avait déjà emprunté un nouveau chemin : celui de *Beyond Good & Evil 2*.

Justement, comment se passe ce travail de contrôle ? Quel genre de *boss* est-il ?
Tout le monde sait son degré d'exigence. À partir de là, il faut savoir se comporter en connaissances de cause. J'ai pour ma part des souvenirs vraiment très agréables. Nous travaillions jour et nuit, sans relâche. Le cadre était certes idéal, mais les horaires délirants. Pourtant, cela n'était pas douloureux : je me rappelle, par exemple, des dimanches midis, tandis que nous avions programmé toute la matinée. Michel débarquait pour voir les avancées, muni d'une cagette sous le bras regorgeant de légumes, qu'il venait d'acheter au marché. Il observait notre travail, nous balançait quatre ou cinq idées de mini jeux à la minute, puis repartait avec sa cagette ! Il pouvait aussi nous débaucher en début de soirée avec un poulet et des chips, en nous proposant un *brainstorming* à la plage… Il ne faut jamais s'imaginer qu'il puisse décrocher d'un projet : il est toujours dedans, sans relâche…

Le jeu sort, et c'est un succès colossal…
Un truc de dingue. Et pourtant, Ubi était vraiment très engagé, tant sur les plans humain que marketing, sur la sortie de *Red Steel*, dont on attendait beaucoup. Nous étions, en quelque sorte, la petite récréation, avec nos Lapins. La tendance s'est toutefois très rapidement inversée. Nous ne pouvions évidemment pas prévoir de tels chiffres de ventes, maintenant, c'est ainsi que nous envisagions le *gameplay* avec la Wii. Le jeu comporte évidemment quelques erreurs, mais compte tenu des délais et surtout notre équipement très artisanal, nous sommes très fiers du résultat. Et il ne faut pas non plus que nous nous approprions l'ensemble du succès : nous avions la chance d'avoir à nos côtés une armée de graphistes géniaux, des animateurs tout aussi excellents, un studio cinématique aussi talentueux que drôle, et enfin, un régiment de codeurs plus que doués.

Donc, Michel s'attaque à BGE2, mais les Lapins poursuivent leur vie de leur côté. As-tu continué l'aventure ?
L'équipe de Michel s'est effectivement concentrée sur la suite des aventures de Jade, parallèlement au développement du moteur 2D qui allait permettre *Rayman Origins*, tandis que, pour ma part, j'ai rempilé avec le deuxième volet des Lapins. Je crois que le studio de Michel était un peu rincé : ils avaient réussi à concevoir *King Kong* en un temps record, puis *Rayman contre les Lapins Crétins* plus rapidement encore… Je pense qu'ils avaient besoin de souffler et surtout, de se consacrer à un projet qui nécessite investissement et temps.

Je suis donc remonté à Paris, un peu comme un orphelin. Je n'étais plus sur aucun projet… *Red Steel 2* venait de démarrer. J'ai alors sollicité mon *boss*, Xavier Poix, pour lui proposer de réaliser la suite des Lapins à Montreuil. Fort de mon expérience et surtout du recul par rapport aux failles du premier épisode, je pensais être le plus à même de poursuivre l'aventure. Après son aval, je me suis mis en binôme avec un *producer*, avec lequel j'ai repris la programmation. Puis, nous avons été rejoints par deux, trois personnes pour peaufiner le projet. La première mouture a été dévoilée à Yves Guillemot et Serge Hascoët, qui nous ont donné leur accord. Nous avons fini avec un *staff* de soixante dix personnes et avons obtenu six mois pour le développer.

Ni Michel, ni l'équipe montpelliéraine ne sont intervenus au cours de la réalisation. Nous subissions davantage la pression du marketing. De temps en temps, ce service venait avec des idées de partenariats publicitaires, mais nous avons réussi à les éviter…

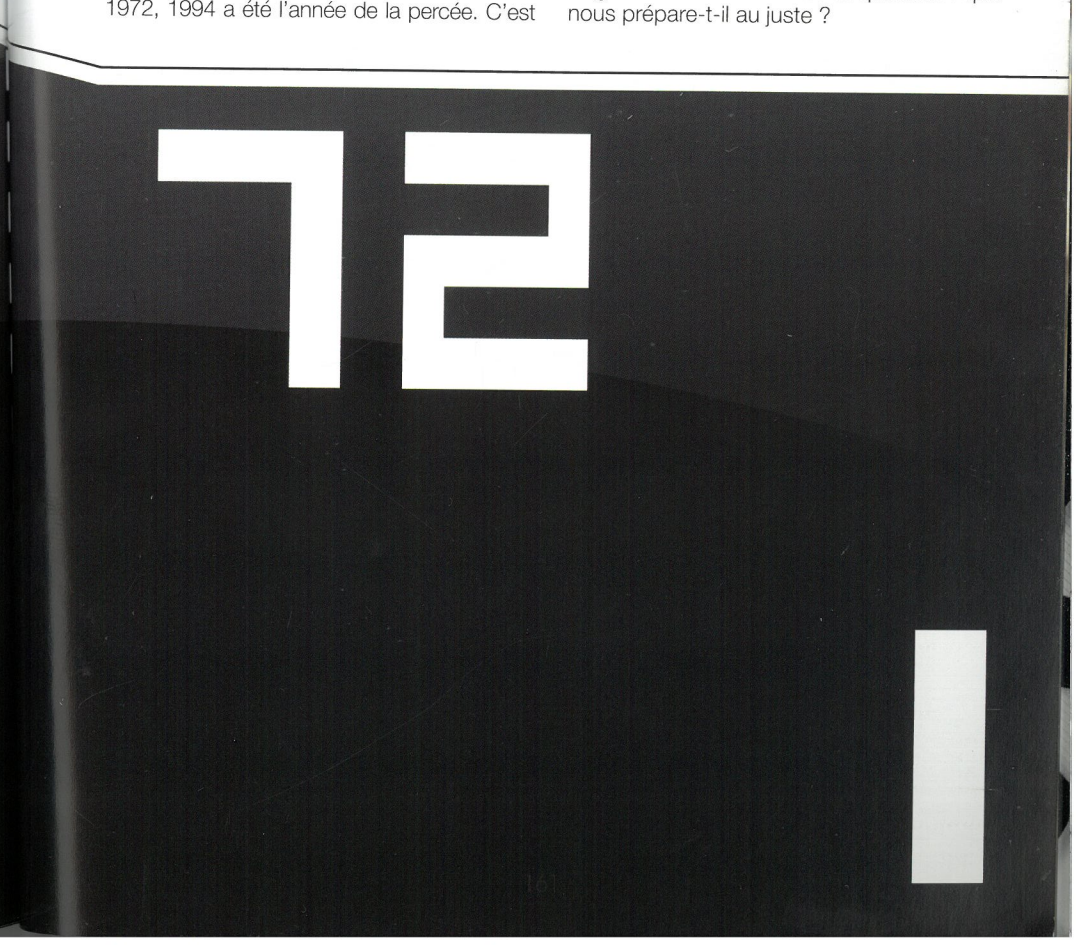
Le mot de la fin ?
Michel est une personnalité rare, un esprit extrêmement dynamique, parfois difficile à suivre. On pourrait croire qu'il part dans toutes les directions, qu'il bâtit dix projets à la minute… Mais au final, rien n'est laissé au hasard. Son sens de la perfection et son degré d'exigence le guident à tous les coups vers le succès. En outre, je crois qu'il a un don pour savoir s'entourer et manager une équipe, notamment parce qu'il est à l'écoute, il ne néglige aucune piste qu'on peut lui proposer… Sans oublier ses très nombreuses compétences techniques ! Il peut à la fois parler design, programmation, animation… Il connaît tous ces métiers pour les avoir lui-même exercés à un moment donné de sa vie. Vous voyez, je suis évidemment très impressionné par Michel ! (Rires) Et puis, je dois admettre que l'équipe de Montpellier me manque…

CHAPITRE 8

RETOUR AUX SOURCES

Qu'ont en commun Eminem, Liam Gallagher d'Oasis, Judith Godrèche, Gwyneth Paltrow, Vanessa Paradis, Zinedine Zidane, Cameron Diaz, Jean Dujardin, Ben Affleck, Jude Law, Garou, Isabelle Boulay, Philippe Candeloro, Sébastien Cauet, Brian Molko de Placebo, et Michel Ancel ?

Ils sont tous nés en 1972. Tous ont vécu la fin des années 1970 et l'évaporation graduelle des idéaux hippies alors qu'ils n'avaient même pas dix ans. Par la force des choses, ils ont été aux premières loges lors de leur adolescence pour voir s'épanouir moult phénomènes parallèles, contradictoires ou complémentaires : l'essor du jeu vidéo jailli de nulle part et instantanément adopté par la jeune population mondiale, la perestroïka du vénérable Gorbatchev dont l'action de velours a marqué un tournant historique dans le sens d'une paix mondiale, l'éphémère courant punk qui avait inscrit son propre déclin dans son déplorable slogan « *no future* », l'invraisemblable chute du mur de Berlin, l'avènement du fabuleux Macintosh d'Apple, la prise de pouvoir en France du socialiste lettré François Mitterrand contrebalancée par l'accession à la présidence sur le territoire américain d'un acteur « *old school* » et séducteur, Ronald Reagan… En France, la génération 72 a connu des maux que ses aînés ignoraient tels que le chômage et l'envie de changer la société n'est plus du tout une priorité : qu'on leur donne juste la chance de s'y intégrer ! Ils se sont néanmoins reconnus dans les élans de solidarité lancés par Bob Geldoff au Royaume-Uni comme dans ceux que prodigue un surdoué de la danse et du funk, Michael Jackson, lorsqu'il clame « *We are the world* »…



Dans le lot de la cuvée 72, la plus précoce a incontestablement été Vanessa Paradis que le tube international « Joe le taxi » a propulsé vers la gloire dès 1985 alors qu'elle n'avait que douze ans — la future compagne de Johnny Depp est née en décembre. Judith Godrèche a suivi de peu. Dès 1989, elle tenait le rôle principal de *La Fille de 15 ans* de Jacques Doillon et l'année suivante, elle était nommée pour le César du meilleur espoir féminin. Autre actrice précoce, Gwyneth Paltrow a tenu le rôle de Wendy, dans *Hook*, une adaptation du conte *Peter Pan* réalisée par Steven Spielberg en 1991. Philippe Candeloro n'a pas non plus attendu longtemps pour acquérir une consécration. C'est dès l'année 1990 que le patineur aux cheveux longs est entré dans le top *ten* européen — il sera vice-champion du monde quatre ans plus tard.

Pour deux au moins des natifs de l'année 1972, 1994 a été l'année de la percée. C'est en août 1994 que l'album *Definitely Maybe* d'Oasis est directement entré à la première place des *charts* britanniques, établissant l'image pseudo-rebelle de Liam Gallagher et de sa bande. De même, Cameron Diaz a illuminé le film *The Mask* et devient une véritable star, dès la sortie du long-métrage à l'été 1994. Qu'en est-il de Michel Ancel ? Dès la fin de l'année 1995, il s'était imposé à grande échelle comme un créateur de jeu inspiré, doté d'un univers original, aussi foldingue que poétique.

Percer en 1995, à l'âge de vingt-trois ans, ce n'est pas si mal… Les autres membres de la liste ont dû attendre la fin des années 1990 et parfois même l'entrée dans le millenium avant de s'imposer. Toutefois, la plupart des œufs de cette couvée sont encore d'actualité. Pour ce qui est d'Ancel, l'énergie créatrice paraît toujours aussi intense, aussi exigeante et raffinée. D'où la question : que nous prépare-t-il au juste ?

Avec le recul, il a découvert que des dizaines de milliers de gens avaient joué à *BGE* et qu'ils avaient progressivement réalisé quelle était son envergure. À en croire ce qui se dit sur certains sites ou forums, le jeu mal aimé à sa sortie est devenu un phénomène à part entière.

Dès le milieu de l'année 2006, Ancel s'est lancé avec une équipe restreinte d'une douzaine de personnes dans une suite potentielle de *Beyond Good & Evil* – les Montpelliérains opèrent alors en roue libre, Ubisoft n'ayant pas validé le projet.

« *Nous avons mis en place tout un univers… Ce qui a pris un peu de temps est le fait que nous avons essayé de développer une nouvelle technologie pour ce jeu. Une technologie qui permettrait de créer des univers réalistes en 3D sans être trop nombreux.* »

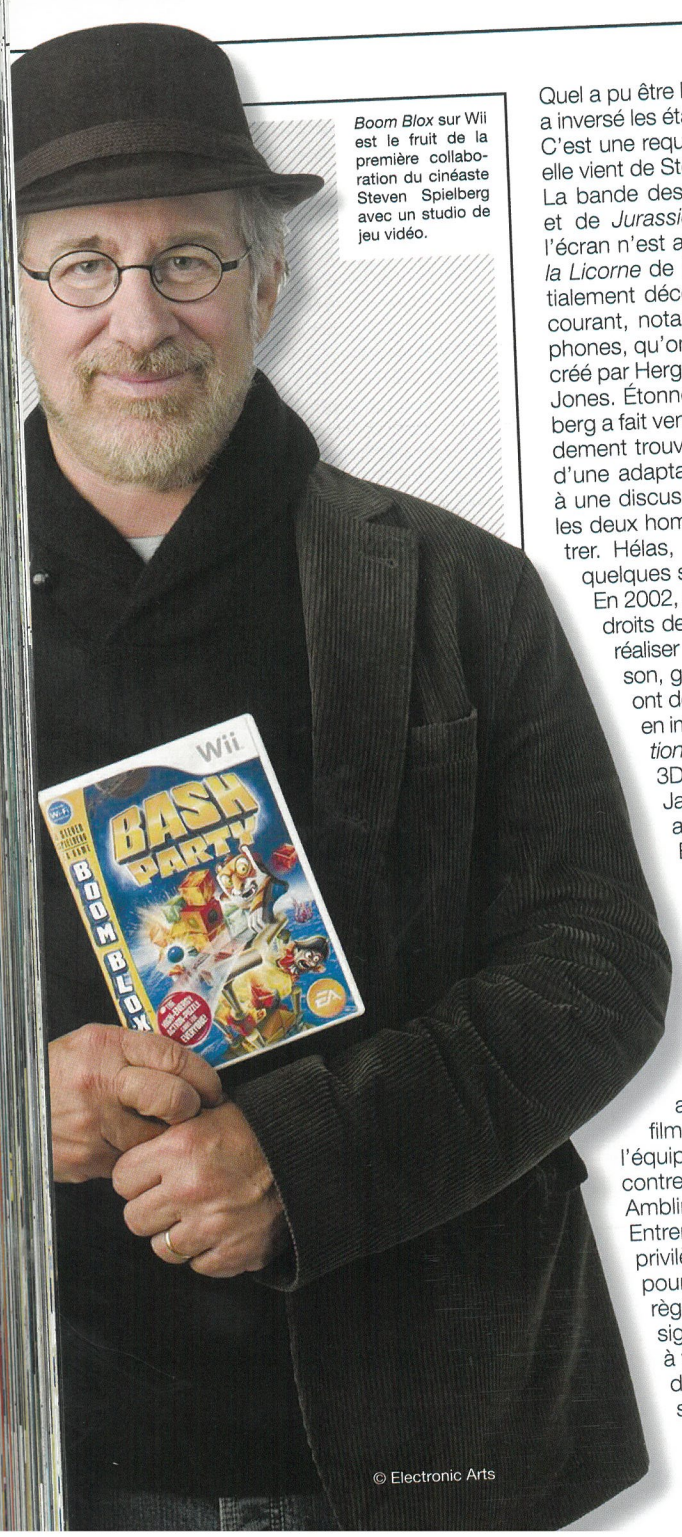
Le nouveau *BGE* aborde l'avenir de la planète et le rapport de l'Homme à la population animale. Il s'inscrit dans la continuité du premier opus avec des personnages attachants, de l'émotion et une grande variété dans les phases de jeu.

Tandis que la rumeur enfle, le temps d'une annonce officielle se profile. Elle intervient lors des journées Ubidays de la fin mai 2008. Pour l'occasion, Yves Guillemot se fend d'une déclaration qui laisse transparaître de potentielles orientations : « *Nous avons constaté que de nombreux joueurs avaient particulièrement apprécié* Beyond Good & Evil. *Mais nous avions un autre public à l'époque. Nous avions plus de* hardcore gamers *que de joueurs occasionnels. Nous pensons que le jeu était un peu trop difficile pour le joueur moyen. Nous allons donc faire en sorte de rendre cette suite plus accessible, nous assurer qu'elle est en accord avec le nouveau public qui s'intéresse désormais aux jeux vidéo.* »

Pour mieux faire saliver l'assistance, à la fin de la manifestation, un clip vidéo flamboyant et initialement réalisé pour les cadres d'Ubisoft est lâché en pâture sur le Web. Elle est issue de la fameuse technologie de réalisation d'univers en 3D évoquée plus haut. On y voit défiler un désert sablonneux tandis que la caméra avance vers une route où est stationné l'hovercraft de Jade. La caméra virtuelle tourne autour de l'embarcation et révèle bientôt — le visage caché par un journal afin de se prémunir du soleil écrasant — le fameux cochon Pey'J, compagnon de Jade dont la trace n'avait été retrouvée qu'au terme du premier épisode.

Un insecte agaçant lui tourne autour tant et si bien qu'au final, il se fait copieusement aspirer. Digne du *Paris Texas* de Wim Wenders, une musique lancinante composée par le fidèle Christophe Héral ponctue ce survol empli de mystère.

Que dire… Cet embryon de *preview* a fait monter le thermomètre de l'expectative au zénith. Ceux qui ont adoré le premier épisode ne rêvent que de cela. Ils vont pourtant devoir prendre leur mal en patience. *BGE 2* est soudainement mis en *stand-by*, évincé par d'autres priorités…



Boom Blox sur Wii est le fruit de la première collaboration du cinéaste Steven Spielberg avec un studio de jeu vidéo.

© Electronic Arts

Quel a pu être le fauteur de troubles, celui qui a inversé les étages de la pyramide ? Hmm… C'est une requête en tous points estimable : elle vient de Steven Spielberg lui-même.

La bande dessinée que le créateur de *E.T.* et de *Jurassic Park* a choisi de porter à l'écran n'est autre que *Tintin et le Secret de la Licorne* de Hergé. Steven Spielberg a initialement découvert Tintin en 1981 : il était courant, notamment dans les pays francophones, qu'on lui demande si le personnage créé par Hergé avait influencé celui d'Indiana Jones. Étonné de méconnaître Tintin, Spielberg a fait venir les albums de France et rapidement trouvé un intérêt fort à la réalisation d'une adaptation cinématographique. Suite à une discussion au téléphone avec Hergé, les deux hommes ont décidé de se rencontrer. Hélas, le dessinateur belge disparaît quelques semaines plus tard.

En 2002, Spielberg a finalement acquis les droits de tous les albums de Tintin. Pour réaliser le film, il s'est allié à Peter Jackson, grand amateur de BD. Tous deux ont décidé de réaliser un long-métrage en images de synthèse à base de *motion capture* grâce à une technologie 3D — c'est une visite du studio où James Cameron prépare *Avatar* qui a précipité ce choix.

En cette année 2008, Michel Ancel est convié à travailler sur une potentielle adaptation en jeu vidéo de *Tintin et le Secret de la Licorne* ! Durant les trois mois qui suivent, son équipe développe une démo jouable en utilisant certaines techniques développées pour *BGE 2*. La démo est conçue sans qu'ils aient pu voir la moindre image du film. Et puis, vers le début de l'été, l'équipe d'Ancel se voit inviter à rencontrer Steven Spielberg dans le studio Amblin qu'il a créé en 1984.

Entrer dans les locaux d'Amblin est un privilège en soi : le studio est célèbre pour l'atmosphère de secret qui y règne. Ceux qui y travaillent doivent signer des accords de confidentialité à vie. Inutile de s'attarder à proximité des locaux, on risquerait aussitôt de se faire évincer par les gardes.

Tel est le lieu dans lequel est admis Ancel. Situé au milieu des studios Universal, Amblin s'apparente à une sorte de ranch de style latin entouré de végétation luxuriante. À l'intérieur, dans des locaux bardés de grandes poutres en bois, les français découvrent une ambiance « très zen et authentique ».

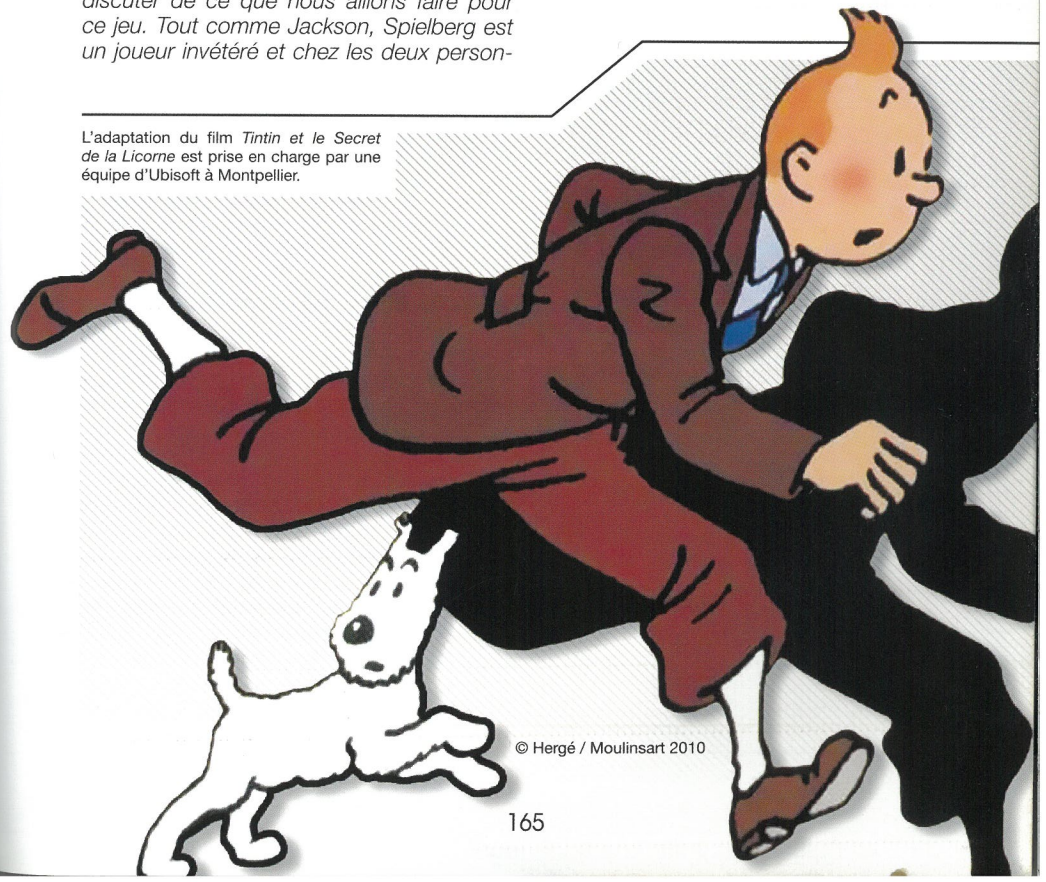
« *Tout comme avec Peter Jackson, nous avons eu droit à un accueil extraordinaire. Nous avons rencontré Steven Spielberg, Kathleen Kennedy, la productrice des* Indiana Jones *comme de* E.T. *Que dire… Nous avons vu des gens avec une capacité d'écoute incroyable, ils sont extrêmement patients.* »

Spielberg découvre la *démo* du jeu où l'on dirige Tintin, lequel est amené à effectuer des acrobaties, avec un humour et un esprit proches des B.D.

« *Je ne connaissais pas Spielberg en tant que personne. J'ai eu la chance de le rencontrer en visioconférence avec Jackson qui était en Nouvelle Zélande, de les voir discuter de ce que nous allions faire pour ce jeu. Tout comme Jackson, Spielberg est un joueur invétéré et chez les deux personnages, on retrouve le même aspect : ils sont restés enfants. Le fait majeur, c'est que l'on sent qu'ils ont envie d'y jouer. On souhaite à la fois faire le jeu pour que le public en profite et on espère le réussir pour qu'eux puissent s'amuser avec ! Je trouve qu'il y a chez ce genre de personnes une capacité à partager et à créer une synergie qui est remarquable. Ils ont le don d'en faire entrer d'autres dans la démarche créative. La communication de l'enthousiasme est très importante chez ces réalisateurs.* »

Avec son humilité proverbiale, Steven Spielberg va jusqu'à demander à Ancel et ses collègues ce qu'ils pensent du scénario de *Tintin*…

Le Montpelliérain intervient dès lors comme consultant sur le jeu *Tintin* sans que l'on sache pourtant jusqu'où ira cette collaboration. Le jeu lui-même sera finalement réalisé par une autre équipe d'Ubisoft Montpellier (à Bellegarde) sous la direction de Jacques Exertier.



L'adaptation du film *Tintin et le Secret de la Licorne* est prise en charge par une équipe d'Ubisoft à Montpellier.

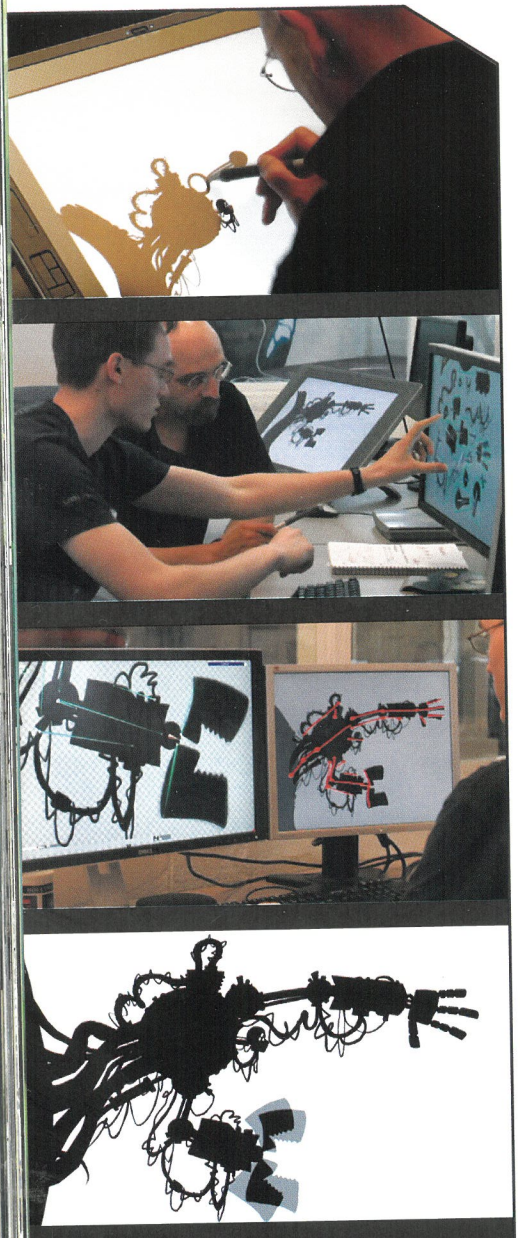
© Hergé / Moulinsart 2010

En mars 2005, lorsque Michel Ancel a été décoré Chevalier des Arts et des Lettres par le Ministère de la Culture, un journaliste lui a demandé quels étaient ses projets. Il a alors confié :
« *J'aimerais beaucoup revenir aux origines de* Rayman, *à ce qui a plu énormément à l'époque où il est sorti. C'était une grande surprise visuelle, au niveau du jeu comme de l'univers. J'aimerais recréer une surprise. Je ne peux en dévoiler davantage.* »
Rayman Adventures se situait dans un tel esprit. Seulement voilà, entre-temps, les *Lapins Crétins* ont volé la vedette au héros de l'histoire.
Vers la fin de l'été 2009, la franchise *Rayman* (tous titres confondus, incluant les *Lapins Crétins*) approche les 20 millions d'exemplaires vendus. L'occasion d'un nouvel épisode avec le personnage originel comme protagoniste central se dessine. *Rayman Origins* est alors mis en chantier. Un scénario est développé, de nouveaux personnages font leur apparition…

Un jour de l'automne 2009, l'équipe de Montpellier se rend à Paris pour présenter le fruit de ses réflexions sur *Rayman Origins*. Une douzaine de personnes se retrouvent autour d'une table et chacun présente ses idées. Et soudain, Serge Hascoët envoie balader tous ces nouveaux concepts…
– Non, *Rayman*, il ne faut pas le changer !
Tandis que la stupeur se lit sur les visages, Hascoët étale son argumentaire : il faut effectuer un retour aux sources, reprendre le personnage des débuts, retrouver ce qui a fait le charme de l'original… Les *designers* sont bien évidemment déroutés par une telle décision. Trois mois de travail se voient réduits en confettis. Que veut-il dire au juste ?
– Ce serait ringard de faire ça, dit l'un.
– À l'époque, ça a marché, maintenant ça ne marchera plus…

Toutefois, Hascoët, comme à son habitude, fonctionne au *feeling* et en cet automne 2009, il a le sentiment que le public a envie de retrouver les éléments d'origine de la série. Comme bien souvent en pareille occasion, les Montpelliérains repartent dépités.
« *Serge Hascoët est quelqu'un de déroutant dans le sens où, et c'est le propre d'un vrai créateur, il ne va pas se laisser séduire par des éléments novateurs. C'est une qualité parce que l'on a souvent envie d'aller vers le plus, vers le nouveau. Lui peut aller complètement à contre-pied de tendances, de ce qui se fait. Ce sont de vrais choix éditoriaux* », juge Ancel.
« *Pour ma part, j'ai appris à lui faire confiance. Je me suis souvent rendu compte qu'il fallait simplement essayer de partir dans son sens et l'on s'apercevait alors qu'il y avait quelque chose à creuser. Il fallait juste creuser et ne pas se laisser arrêter par le côté 'artiste fou'… En fait, on s'aperçoit qu'avec peu de choses, on peut faire beaucoup. En ce qui concerne* Rayman, *il y avait là une énergie qu'il fallait retrouver, faire revivre.* »

Avant tout, au travers de *Rayman Origins*, c'est une nouvelle approche créative qui est tentée par Ancel : mettre à profit les connaissances accumulées durant près de vingt années de développement pour qu'il redevienne possible de réaliser des jeux avec une petite équipe, sans forcément tomber dans un développement industriel.
« *Le fondement de ce projet est de retrouver des sensations de création comme l'on peut en éprouver lorsque l'on travaille en équipe réduite. L'idée consiste à être assisté par les ordinateurs afin que la création elle-même soit facilitée. Nous avons essayé d'éliminer toutes les tâches répétitives qui font que l'on peut vite se retrouver à une cinquantaine de personnes sur un projet en utilisant des technologies de création assistée par ordinateur. L'idée est donc de travailler avec une personne pour les décors, une autre pour les personnages… Une petite équipe alors que nous sommes dans le même temps sur un jeu avec une certaine ambition.* »



L'*UBIart Framework* permet aux créateurs de *Rayman Origins* — Christophe Villez, dessinateur, et Anthony Le Du, animateur — de simplifier la conception d'un jeu en effaçant au maximum la programmation.

Ainsi, c'est un seul dessinateur qui a réalisé les décors du nouvel opus. Il s'agit, comme aux tous premiers temps, de dessins 2D mais disposés de façon à simuler un effet de profondeur. Ils sont l'œuvre de Christophe Villez, un *storyboarder* de l'univers du cinéma qui a travaillé pour de grands studios du monde entier.

« *La technologie que nous avons définie nous permet d'utiliser le dessin d'une personne pour les décors, réalisé à l'aide d'une tablette graphique. C'est le trait de l'artiste que l'on retrouve dans le jeu final.* »

L'ambition pour *Rayman Origins* serait de lancer un jeu à base d'épisodes en vue de réaliser une saga potentiellement longue.

« *Nous voulons éviter le schéma où l'on passe trois ans sur un jeu et rencontrer le public plus rapidement. Nous avons commencé il y a six mois et nous voudrions, tous les six mois, rajouter de nouveaux épisodes* », confiait Ancel en Mars 2010.

Existe-t-il une divinité qui veille sur la destinée des créateurs de jeux ? L'on pourrait être tenté d'y croire. Enfant, Michel Ancel cultivait un rêve : pouvoir s'offrir une Atari VCS 2600. Vingt ans plus tard, ce vœu a été exaucé…

« *Il n'y a pas longtemps, j'en ai trouvé une dans une poubelle ! Comme si Dieu me l'avait enfin donné ! Pour moi, c'était similaire au fait de décrocher l'Excalibur du rocher. Il y avait une grosse poubelle dans le vieux Montpellier et sur le couvercle, avec un rayon de lumière qui arrivait dessus, se trouvait la VCS avec* Moon Patrol, *deux manettes, le chargeur et le connecteur vidéo ! Nous l'avons aussitôt branchée et elle marchait !* »

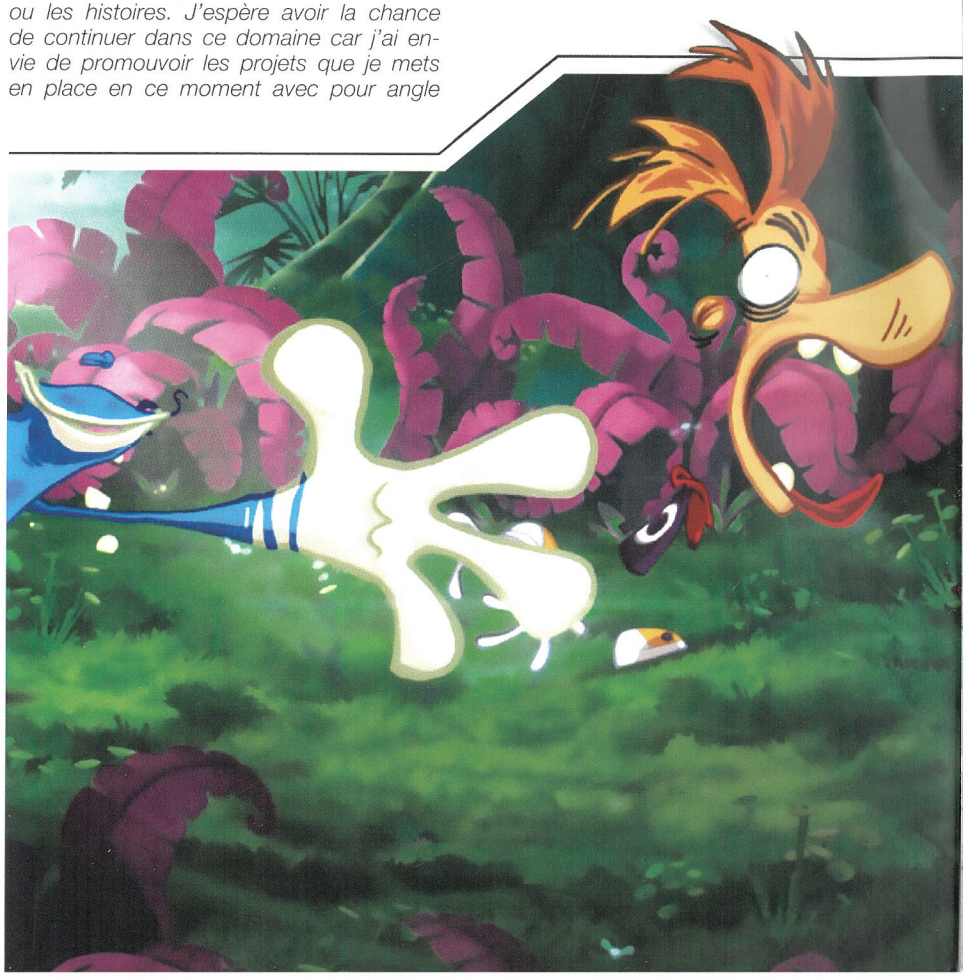
Comme lorsqu'il avait seize ans, on imagine Michel Ancel retrouver les émois de ses premiers jeux sur VCS, notamment ce fameux *Plaque Attack* qui lui donna tant de frissons. Et tandis que nous l'observons rêver les univers qui émouvront d'autres demain, on remarque aisément que l'olibrius n'a aucunement délaissé cette part d'enfance qui lui était propre. L'histoire que nous venons de conter est loin d'être terminée, elle s'écrit au présent, elle déborde vers un futur dans lequel s'épanouissent Jade, Pey'j comme d'autres personnages, nés de l'opportunité d'une rencontre, d'une vision, d'un souhait…

Ancel adorait jouer et à sa façon, il a passé le relais en suscitant ce même engouement à d'autres. Plus que jamais, il s'est donné pour mission de favoriser l'accès de ce genre à d'autres créatifs. Généreuse ambition d'une âme qui s'épanouit dans le partage…

Dixit le magicien en chef :

« *Le plus fort, dans ce métier, c'est le partage avec les artistes. La force de gens comme Spielberg et Jackson, c'est d'échanger avec d'autres, de créer un climat créatif, d'amener à sortir des sentiers battus. Un élément fondamental du travail que j'ai pu faire depuis 1992 a été de rencontrer des gens qui ne venaient pas du jeu vidéo. Tous les projets sur lesquels j'ai travaillé depuis cette période ont tiré leur originalité et leur qualité du contact avec ceux qui, dans leur grande majorité, venaient d'autres sphères, que ce soit pour la musique, les dessins, l'animation ou les histoires. J'espère avoir la chance de continuer dans ce domaine car j'ai envie de promouvoir les projets que je mets en place en ce moment avec pour angle la facilité de création et la capacité à faire entrer des artistes de l'extérieur au cœur de l'univers vidéoludique en le démystifiant un peu. Le jeu vidéo est demeuré extrêmement technique. C'est ce dont on souffre le plus souvent dans un* soft *: la complexité et la lourdeur techniques. Très rapidement, quatre vingts pour cent de notre temps est absorbé à résoudre ce type de problèmes et il ne reste donc que vingt pour cent pour la création. Un peu comme si un peintre avait énormément de soucis à se procurer les couleurs, à faire ses mélanges au point où il se préoccuperait avant tout de cela. L'une des mes missions actuelles est de créer des outils qui permettent à des artistes de concourir à la création, de se concentrer sur la créativité…* »

À suivre…



ENTRETIEN AVEC PHILIPPE ANCEL

Après des études commerciales et une formation au Conservatoire National des Arts & Métiers, Philippe Ancel, petit frère de Michel, démarre sa carrière professionnelle dans le secteur de… l'agro-alimentaire ! C'est effectivement au sein du groupe McCormick qu'il fait ses armes, en 2005. Philippe ne restera pas très longtemps chez le constructeur ancestral de matériel agricole. Un an tout au plus, avant qu'il n'intègre Ubisoft, afin d'y occuper le poste de chargé de production !

Vous êtes le petit frère de Michel. Quel âge aviez-vous lorsque celui-ci a commencé à percer dans le jeu vidéo ?
Voyons voir… Je suis né en 1979. Si mes souvenirs sont exacts, *Rayman* est sorti en 1995. Donc, si je ne me trompe pas, cela devait me faire pas loin de 16 ans !

A-t-il entrepris de vous éduquer sur le plan vidéoludique ?
Il m'a surtout embarqué dans la découverte du jeu vidéo et transmis sa passion et sa curiosité pour ce domaine, dès le milieu des années 1980, avec la CBS que nous avions à la maison. À partir de l'âge de 9 ou 10 ans, j'ai grandi loin de mon frère, qui est resté à Montpellier, alors que ma petite sœur et moi vivions au rythme des mutations de mon père, notamment en Allemagne. À partir de là, j'ai fait principalement moi-même les découvertes en passant par exemple de longues heures dans les *shops* à tester des jeux, les louer et aussi en échanger dans les cours de récré avec les copains ! À l'époque, c'était surtout SEGA et Nintendo, j'avais une Game Gear et une Super NES et ma sœur une Game Boy. Mon éditeur favori était principalement Konami… Toutefois, les rendez-vous familiaux, notamment les fêtes de fin d'année, étaient l'occasion de retrouver Michel. Nous pouvions alors jouer à plein de jeux qu'il nous ramenait. Je me souviens d'une année où Michel est arrivé avec une console supérieure à la Game Gear que je possédais : la NEC portable. J'ai pas décroché de la machine des vacances. Mais la claque reste la découverte de la PSone, appelée PSX à l'époque. Michel en possédait une bien avant qu'elle ne soit commercialisée en France. C'était une vraie révolution, je n'en croyais pas mes yeux : c'est simple, nuit et jour, je ne jouais qu'à *Ridge Racer* !

A-t-il été d'une influence culturelle avec vous, comme Sophie avec lui ?
Moins, je pense, du fait d'avoir grandi à distance. Mais il a eu aussi son rôle. Par exemple, une après-midi, tandis que je m'ennuyais ferme, il m'a mis un film, c'était sur un CD vidéo géant… Je crois que ce chef d'œuvre a déclenché ma passion pour le rock : il s'agissait de *Pink Floyd The Wall*. J'avais alors 11 ans. Je me rappelle que je ne comprenais pas grand chose à ce que je voyais, d'autant que la réalisation était ouvertement psychédélique, mais la musique m'emballait vraiment, surtout la séquence d'*Another Brick in the Wall*.

J'ai dû voir ce film des centaines de fois et le revisionne aujourd'hui encore. Après cette découverte, je me suis mis à écouter du Police, Genesis, Jimi Hendrix , The Doors, etc. Les patrons, en somme ! (Rires)

Quels ont été vos jeux préférés étant gamin ?
J'ai grandi avec Nintendo et SEGA. Le jeu auquel j'ai rejoué le plus de fois est incontestablement *Zelda: A Link to the Past* sur Super NES. Un jour, j'ai voulu le finir le plus vite possible, et ça ne m'a pas pris plus de 2h30 pour en venir à bout.

Pensiez-vous un jour travailler dans le domaine du jeu vidéo ?
Non, pas du tout. J'ai poursuivi mes études dans le domaine de la Gestion Commerciale et Administrative. Maintenant, c'est sans doute l'une des meilleures choses qui me soit arrivée. On n'imagine pas tout ce que le développement d'un jeu implique : c'est magique de voir tous ces grands talents issus de différents horizons et métiers, tous réunis sur une œuvre commune. C'est d'autant plus vrai lorsque Michel est aux commandes du projet. J'ai vraiment une chance incroyable…

Comment avez-vous vécu l'énorme succès de *Rayman* ?
J'en étais évidemment très fier. C'était vraiment extraordinaire de voir les affiches du jeu, d'entendre tout le monde parler de *Rayman*, de voir Michel passer à la télévision… Il est devenu la star de la famille ! Et quand, aujourd'hui encore, on me demande si je suis son frère — comme a pu le faire mon banquier, qui est fan de jeux vidéo — j'en souris jusqu'aux oreilles !

Étiez-vous surpris d'un tel succès, ou cela vous semblait-il normal, connaissant le degré d'exigence de votre frère ?
Non, je crois qu'au début, nous étions très naturellement surpris ! C'était vraiment formidable d'assister à l'émergence et la reconnaissance de son talent. En plus, celui-ci a grandi tellement vite… C'est aussi quelque chose qui m'émerveille chez mon frère : quand on a la chance de travailler avec lui, on apprend réellement à se dépasser, à toujours aller plus loin, à chercher chaque jour davantage la perfection… Il déborde d'idées, en permanence. Alors évidemment, dit comme ça, on ne peut que comprendre le succès qui en découle, non ? (Rires)

La Game Gear et la Super Nintendo, deux consoles qui ont marqué l'enfance de Philippe Ancel.

Première présentation de *Rayman Origins* par Yves Guillemot lors de l'E3 2010.

Avez-vous assisté à la remise de la décoration des Arts et des Lettres ?
Hélas, nous n'avons pu assister à cet événement… J'aurais tellement voulu être là, d'autant qu'il y avait Frédérick Raynal et Shigeru Miyamoto… Je les admire beaucoup tous deux. J'ai évidemment ressenti une immense fierté et beaucoup de joie à le voir ainsi décoré en si bonne compagnie. D'ailleurs, plus largement, je pense aussi que c'était un très grand moment pour le jeu vidéo dans son ensemble, qu'il soit reconnu et récompensé par le ministère de la culture… À compter de ce jour, je crois que l'État s'investit davantage dans notre domaine.

On a pu lire que Michel accordait une place absolument primordiale à la famille. N'est-ce pourtant pas compliqué parfois ?
Parfois oui, bien sûr… On peut déplorer de temps à autre ses absences… Maintenant, nous savons tous qu'il a énormément de responsabilités et qu'il travaille sans compter. C'est peut-être la rançon du succès… Cependant, lorsqu'il est avec les siens, il se dépense à 100% : il arrive parfaitement à se déconnecter du stress de son job et consacre toute son énergie à ses enfants et à sa famille. D'ailleurs… Quand je parlais de difficultés, saviez-vous qu'il n'a pas de téléphone portable ? (Rires)

Quel serait votre meilleur souvenir en tant que frère ?
Il y en a tellement ! Mais celui qui me vient peut-être le plus rapidement à l'esprit date d'il y a six ou sept ans. C'était un été où nous passions de longues soirées sous les étoiles, à pêcher du côté de Carnon, une petite ville du littoral montpelliérain. Nous n'attrapions pas grand chose, mais c'était la première fois depuis de longues années que nous passions autant de temps ensemble… Cela ressemblait presque à des retrouvailles ! Il m'a alors raconté plein de trucs et m'expliquait tout à un tas de phénomènes métaphysiques, notamment sur les étoiles, l'espace, la nature, la technologie… J'étais alors littéralement fasciné : il sait tant de choses, parfois complexes, mais parvient à les transmettre avec une étonnante facilité.

Et en tant que collègue ?
Ce sont des souvenirs très intenses aussi. Je dirais les périodes de *rush* pour le *teaser* de *Beyond Good & Evil 2*, en 2008, lors des Ubidays… Et plus récemment, celles de *Rayman Origins* aussi. L'équipe travaille jour et nuit, jusqu'à la dernière minute afin d'offrir le meilleur. C'est toujours très excitant, on se demande sans cesse si on va y arriver !

Lors de l'E3 2010, *Rayman Origins* a fait sensation. On a même pu lire que c'était le plus grand événement Ubisoft. Vous attendiez-vous à une telle ferveur du public *core gamer* ?
Peut-être pas, mais il y avait des signes plutôt rassurants. Nous avions notamment pu lire et voir qu'un retour de *Rayman* était espéré par l'ensemble de la communauté des joueurs.

Mais pour être franc, l'accueil du public lors de l'E3, et tout ce qui s'en est suivi sur le Web par la suite, a très largement dépassé nos espérances ! Ça a vraiment été une très belle récompense pour toute l'équipe.

Votre frère est un personnage énigmatique… D'un côté, il y a les *Lapins Crétins*, de l'autre, il y a le mythique *Beyond Good & Evil*. Vous qui le connaissez peut-être mieux que quiconque, comment définissez-vous le dénominateur commun de ces deux univers ?
La générosité, le *fun* avant tout, suivi de la volonté d'une très haute qualité de réalisation. Michel veut donner le maximum possible aux joueurs et contenter tout le monde. Il s'agit de vivre et revivre une aventure inoubliable et surtout de s'amuser avec ses jeux.

Tout le monde attend la suite des aventures de Jade. Vous aussi ?
Oui, on en est tous amoureux ici ! (Rires)

Eminem, Liam Gallagher, Judith Godrèche, Gwyneth Paltrow, Vanessa Paradis, Zinedine Zidane, Cameron Diaz, Jean Dujardin, Ben Affleck, Jude Law, Garou, Isabelle Boulay, Philippe Candeloro, Sébastien Cauet, Brian Molko… Tous sont nés la même année que votre frère. Duquel se rapprocherait-il le plus ?
Je dirais Jean Dujardin, celui de *Brice de Nice*, car Michel s'est mis au surf cet été… Mais en Méditerranée, c'est pas toujours facile car on passe beaucoup de temps à attendre les grosses vagues ! Mais il y en a, parfois…

Votre frère adore la musique. Il jouerait même de la batterie… Quand vous jouez ensemble, quel instrument prenez-vous ? Comment se passe une session musicale chez les Ancel ?
Je l'accompagne parfois au djembé et parfois au chant. Nous faisons souvent des reprises détournées, des impros… La musique est très importante pour nous deux, c'est une façon de nous transporter ailleurs. On ferme les yeux quand on joue.

Quel avenir lui souhaitez-vous de tout coeur ?
Je lui souhaite de vivre sa plus grande passion pendant encore très longtemps et très longtemps et encore très longtemps : celle de faire des jeux vidéo pour le plaisir de tous !

BONUS STAGE

ENTRETIEN AVEC SERGE HASCOËT

Depuis plus de vingt ans, Serge Hascoët accompagne le développement du groupe Ubisoft. Réparateur de flippers et de bornes d'arcade au début de sa carrière, Serge est aujourd'hui le Directeur Général en charge du contenu éditorial. C'est à lui qu'incombe la tâche d'accompagner les équipes dans le processus de création d'une licence ou d'un jeu. Les succès planétaires de *Splinter Cell*, de *Prince Of Persia* ou encore d'*Assassin's Creed* portent tous d'une certaine manière son sceau.

Quels souvenirs avez-vous de l'époque « Carentoir » en Bretagne ?

Tandis que les créateurs et développeurs travaillaient au Château, j'étais alors dans une sorte de hangar, à une vingtaine de kilomètres ! (Rires) On présentait à notre équipe les différents jeux réalisés là-bas, et nous devions nous assurer qu'ils pourraient être livrés à nos partenaires distributeurs américains. C'était une époque très artisanale : notre hangar n'était évidemment pas chauffé, et une planche sur deux tréteaux constituaient nos bureaux ! Si je ne me rappelle pas précisément de ma toute première rencontre avec Michel, je me souviens toutefois de cette époque, peu après celle du Château, où il était venu s'installer à Redon, accompagné de sa famille — Charlotte venait tout juste de naître… Nous passions beaucoup de temps tous ensemble et nous nous affrontions dans des matches de rugby mémorables… (Rires) Redon étant une petite ville, nous vivions tous en communauté.

À l'époque de *Rayman*, quelle était concrètement votre fonction chez Ubisoft ?

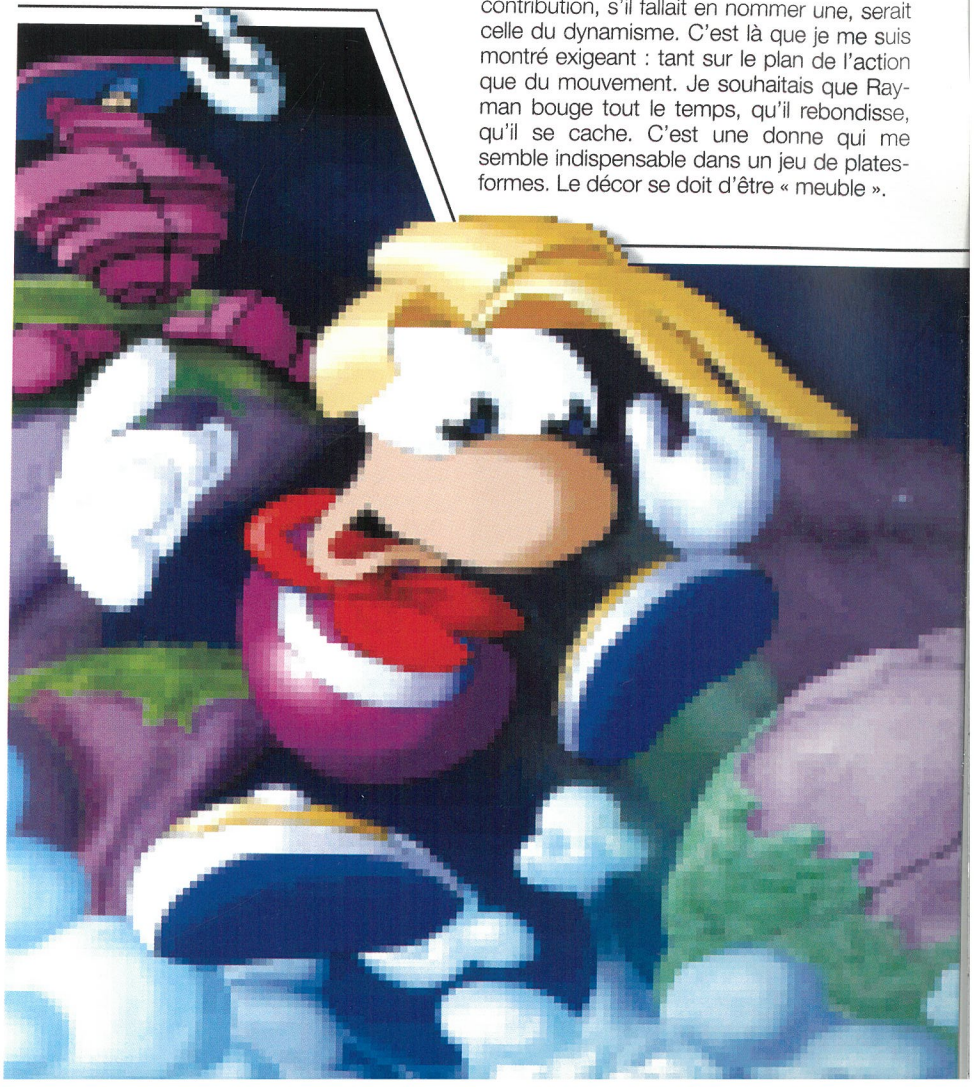
À l'origine, les jeux étaient réalisés par une poignée de personnes, souvent des binômes artiste et programmeur, parfois un artiste-programmeur. Michel portait les deux casquettes. Mon rôle a souvent été de guider cette équipe de créateurs, d'assurer, d'une certaine manière, la fonction de chef de projet. Je devais donc informer la direction quant à l'évolution du développement du jeu. Je m'occupais par ailleurs de l'*approval*, c'est-à-dire la validation du titre auprès du constructeur de console. Outre les tâches administratives, j'employais une bonne partie de mon temps à tester les niveaux et relever les *bugs*. Au moment de *Rayman*, nous étions sur le point de nous focaliser davantage sur le registre de l'action/aventure. La fin des années 1980 voyait des sorties de jeux de tous genres : FPS, RPG, course automobile, stratégie… Avec l'arrivée de consoles comme la PlayStation, nous nous devions de nous positionner davantage dans un genre. *Rayman* a ainsi été une sorte de nouveau point de départ pour Ubisoft, une deuxième naissance…

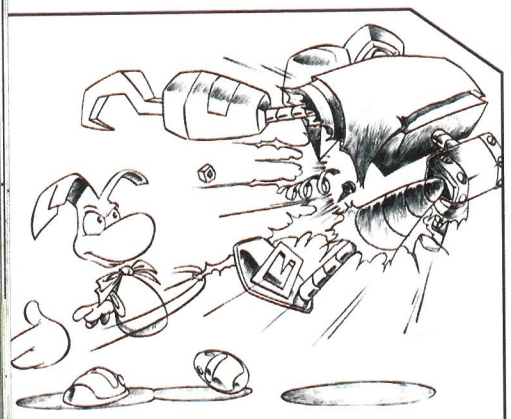
Comment avez-vous alors perçu les prémices de *Rayman* ?

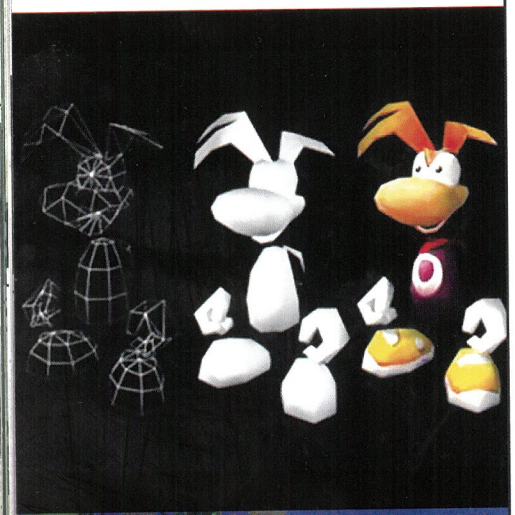
Lorsque Frédéric [Houde] et Michel nous ont présenté les premiers croquis, j'ai tout de suite adhéré à son univers onirique, qui me faisait moi-même rêver… Nous étions en petit comité puisque, de mémoire, il n'y avait qu'Yves, Gérard, Michel [Guillemot] et moi… Je me souviens d'un niveau particulièrement touchant, qui se déroulait dans un trombone, dont on voyait tous les rouages. Je n'ai pas eu trop à insister auprès de mes patrons pour les convaincre de lancer ce projet.

Comment vous êtes-vous investi dans *Rayman* ? Michel, d'ailleurs, nous apprend qu'une grande partie du succès de ce titre vous revient…

Si *Rayman* a connu une telle renommée, c'est avant tout grâce à Michel et Fred. Ce sont eux qui ont donné vie à ce héros : l'un lui a donné un visage, l'autre du mouvement. À Montreuil, nous nous sommes surtout investis sur les niveaux, le fait de définir l'interaction de certains éléments du décor, comme les épines qui peuvent blesser Rayman. Pour ma part, je voulais vraiment que le joueur ressente de multiples sensations, qu'il soit parfois stressé, ou bien qu'il puisse se reposer. Ma modeste contribution, s'il fallait en nommer une, serait celle du dynamisme. C'est là que je me suis montré exigeant : tant sur le plan de l'action que du mouvement. Je souhaitais que Rayman bouge tout le temps, qu'il rebondisse, qu'il se cache. C'est une donne qui me semble indispensable dans un jeu de plates-formes. Le décor se doit d'être « meuble ».







Puis, il y eut *Rayman 2*, dont on aura appris qu'il s'est réalisé parfois dans la douleur…

C'est vrai que nous avons eu de très nombreuses discussions et désaccords… C'est là que nous avons vraiment eu conscience de nos différences, à Michel et moi. Il aime, pour sa part, tout le temps repousser les limites, tandis que mon job est de les fixer ! Je me souviens d'un épisode en particulier, sur la terrasse d'un café, à Montpellier. Nous ne parvenions pas à nous entendre : d'ailleurs, nous aurions pu rester ainsi des années sans y parvenir ! (Rires) La 3D était un enjeu, certes très excitant, mais aussi très délicat. Une transition nécessaire, mais douloureuse, il faut l'admettre. Nous avions des débats fondamentaux sur cette question, quant à la façon d'aborder la 3D. Maintenant, il ne faut pas conserver que ce souvenir : c'est notamment grâce à cela que nous avons monté le studio de Montréal, et que nous avons réussi à apprendre ce nouveau procédé, par le biais de jeux comme *Tonic Trouble*. C'est là-bas qu'a été développé le moteur technologique qui engendrera *Rayman 2* en 3D. Cela reste, pour ma part, un titre extraordinaire… D'ailleurs, si je me souviens bien, je n'étais pas le seul à être impressionné : je crois me rappeler qu'un certain Shigeru Miyamoto, lors d'un E3, avait éprouvé une grande sensation… (Rires) *Rayman 2* comportait, à mon sens et à l'époque, le meilleur niveau jamais trouvé dans un jeu vidéo : Rayman se déplaçait le long d'un falaise, dont le sol s'écroulait à mesure que le héros avançait. Et pour corser le tout, un vaisseau lui tirait des boulets de canon dessus ! De l'action pure, à couper le souffle.

Avec le recul, je me rends compte que *Rayman 2* a vieilli, tandis que *Rayman* conserve, à mon sens, toute sa fraîcheur… Sans doute pour une raison technologique — la 3D a tant évolué depuis. *Rayman* et sa suite démontrent parfaitement toute l'exigence de Michel : il ne se contente pas d'un '*C'est pas mal…*', ce n'est pas dans sa nature. Un moment, tandis qu'il pensait que nous patinions à Montreuil, il est arrivé avec Fred et tous deux nous ont montré un niveau qu'ils avaient développé à Montpellier. Nous étions restés bouche bée d'admiration… C'est vraiment grâce à eux que nous pouvons être fiers de ce deuxième épisode, grâce à ce degré d'exigence de Michel…

Comment avez-vous pris le départ de Michel, lorsqu'il a quitté Montreuil pour retourner à Montpellier ?

J'ai encore cette image dans ma tête, celle de Michel au bout de la rue et moi qui lui dis au-revoir de la main… Nous venions d'arriver à Montreuil et nous avions installé les bureaux dans un hangar — encore une fois ! — qui s'avérait un four insoutenable en été, et un congélo insupportable en hiver ! Le tout, en banlieue de Paris, donc. Autant dire que pour Michel, cela faisait beaucoup et qu'il souhaitait se rapprocher de Montpellier pour développer *Rayman*. D'ailleurs, si ma mémoire ne me fait pas défaut, c'est dans ce hangar que notre héros a vu le jour… Il faisait alors beaucoup de tests d'animation sur Atari ST, notamment Rayman dont la main est accrochée à un rebord et dont le reste du corps se balance…

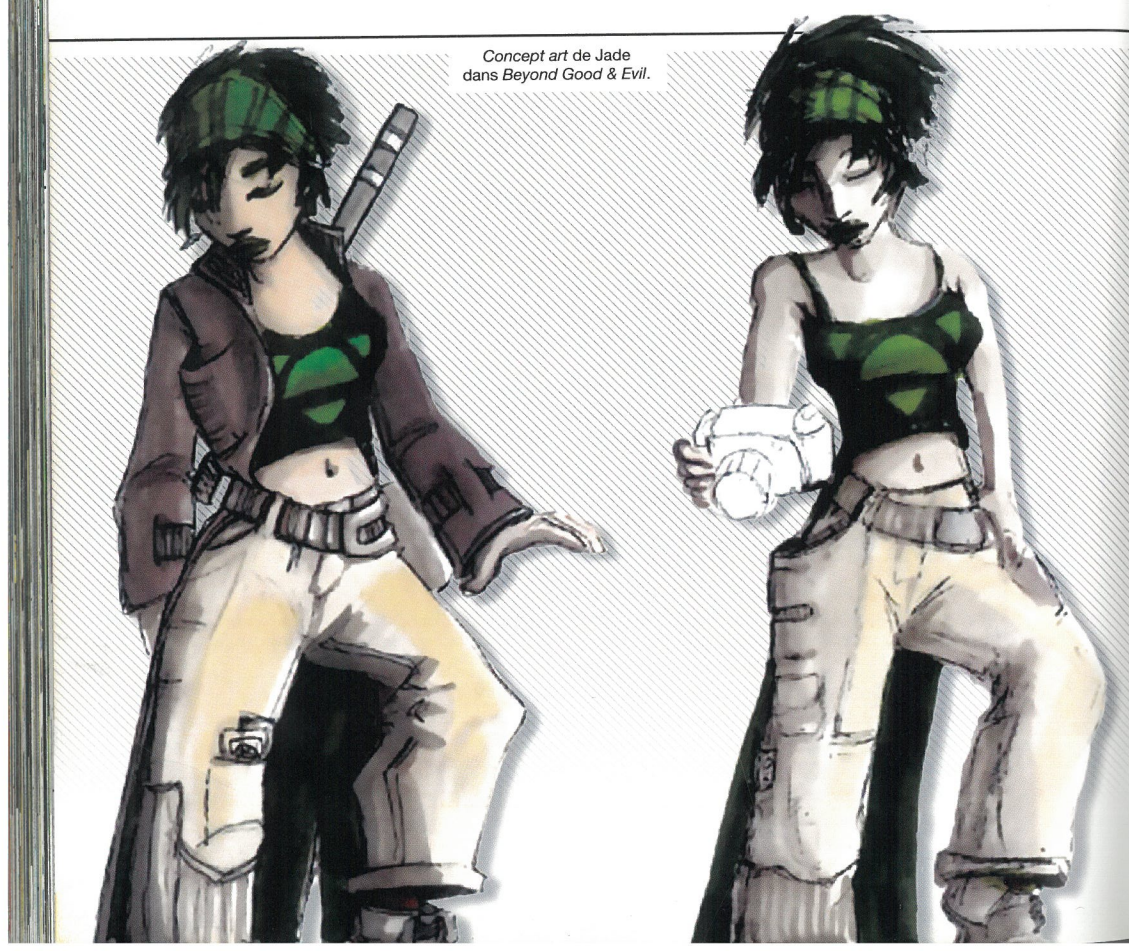
Il a vraiment fallu que Fred et lui bossent beaucoup avant qu'ils nous fassent la fameuse démonstration qui nous avait tant fait rêver. À partir du moment où Ubisoft a manifesté son intérêt, nous avons mis à leur disposition une équipe technique sur Montreuil, que j'ai dirigée. Certes, la distance n'a guère facilité les choses, surtout si l'on considère le degré d'exigence de Michel : le fait qu'il se déplace fréquemment n'empêchait pas qu'il y ait des discordes. D'ailleurs, il a décidé de développer lui-même un niveau du jeu : celui où Rayman doit contourner les mains d'un géant, qui fait office d'obstacle. On pourra dire avec le recul que c'est un titre particulièrement dur, mais dans l'ensemble, il faut admettre qu'il est excellent.

Concernant l'épisode 3 des aventures de *Rayman*, il semble que Michel et vous vous soyez détachés de la série…

Nous avons tous deux arrêté à ce moment-là. Michel aspirait à d'autres aventures, et, quant à moi, Ubisoft m'a demandé de superviser une partie de l'internationalisation de l'édition. Ubi avait alors pris une importance considérable et nous ne pouvions plus nous cantonner à cela. Je crois qu'à ce moment-là, Michel voulait explorer la piste du Marsupilami… et celle de Merlin l'Enchanteur aussi — qui promettait un univers fantaisiste vraiment intense… Nous lancions de notre côté la licence *Splinter Cell*, dont les enjeux étaient multiples : je crois que c'est vraiment ce titre qui nous a introduits auprès de la cible exigeante des *gamers*. C'est à ce moment que nous avons développé grandement notre organisation… Ubisoft connaissait alors un tournant très important.

Vous parlez justement du public *gamer*. Il se trouve, parallèlement, que Michel entame la réalisation de *Beyond Good & Evil* — un titre inoubliable pour cette cible. Comment avez-vous accueilli ce projet ?
J'avoue ne pas toujours me rappeler la genèse à proprement parler. Toutefois, je me souviens d'une aspiration mature : Michel souhaitait explorer d'autres univers. Certaines de ses inspirations étaient même d'ordres littéraire ou cinématographique. Je pense à *Soleil Vert* notamment [Roman de science-fiction écrit par Harry Harrison en 1966, puis porté à l'écran en 1974 par Richard Fleischer]. De par ma fonction, je me dois d'adopter une position cartésienne, qui pourrait aller à l'encontre de celle, très créative, de Michel. Mais, nous lui laissons carte blanche : il possède une capacité — comme je le disais — exceptionnelle de créer des univers. Nous savons, avec lui, que nous n'aurons rien de classique ni de rébarbatif. Évidemment, toute création contient son bagage de risques. Nous les savons limités quand l'univers est créé par Michel.

Là où beaucoup vont échouer, Michel a su développer *un modus operandi* qu'on aimerait instaurer comme exemple ! Il a la qualité énorme de ne pas contourner ni ignorer les difficultés. Au contraire : il les perçoit presque tout de suite et va se pencher sans relâche sur la résolution des problèmes. Cela se traduit notamment dans la présentation d'un projet : avec lui, nous avons toujours des prototypes et des versions d'essai. C'est très agréable : il ne s'agit jamais de mauvais brouillon, ça commence tout de suite à un niveau d'exécution très élevé.



Concept art de Jade dans *Beyond Good & Evil*.

Concernant *BGE*, Michel était alors sous le charme de Hayao Miyazaki, le réalisateur, entre autres, de *Princesse Mononoké*. Les murs du studio étaient tapissés d'œuvres de cet artiste. Je me souviens qu'à l'époque, je devais me rendre fréquemment à Hollywood, et de temps à autre, je questionnais mes interlocuteurs : '*Connaissez-vous Miyazaki ?*' Personne ne savait de qui je voulais parler ! En France, sa réputation devenait légendaire ! Donc, je m'interrogeais de la manière dont le jeu pourrait être perçu aux States. Déjà, le personnage principal est une jeune fille… Et son acolyte, un cochon ! De façon abrupte, le synopsis peut décontenancer ! (Rires) Nous avons eu de très longues discussions à ce sujet. Si l'on veut être honnête, il n'y a qu'un personnage féminin qui ait connu, dans le jeu vidéo, un très grand succès : Lara Croft. Beaucoup ont essayé et se sont cassés les dents. Donc, mettre Jade en avant était vraiment risqué. Mais au final, on peut en être extrêmement fier.

Quelques rumeurs, toutefois, ont fait état d'une profonde discorde entre Ubisoft et Michel au sujet de *Beyond Good & Evil 2*…
J'adore les rumeurs ! Ça me surprend toujours, et dans la plupart des cas, ça m'amuse… Ce que je peux dire, c'est que Michel tient beaucoup à cette suite. Et nous aussi. Comme je l'ai dit, de par ses capacités et son talent exceptionnels, Michel jouit de la confiance de son éditeur et peut prendre les directions qu'il souhaite. Vous ne lui imposerez jamais rien. Jamais.

Même *King Kong* ? On aurait pu croire que le succès finalement relatif sur le plan commercial de *BGE* sonnerait le glas de cette liberté totale… Et que *King Kong* puisse, d'une certaine manière, s'avérer une commande !

Je me souviens très bien du moment où j'ai proposé l'adaptation du film de Peter Jackson à Michel. De même que je ne peux oublier ce jour où le réalisateur est venu à notre rencontre, pieds nus, avec une boîte de *BGE* à la main. Il l'a fait dédicacer par Michel, tandis qu'il avait apporté avec lui son DVD du *Seigneur des Anneaux* dans la même optique ! *BGE* comme le *SdA* ont tous deux été un véritable dénominateur commun entre Peter et Michel. C'est certainement le jeu qui a motivé le choix de Jackson pour Ubisoft. Inutile de préciser qu'après le succès planétaire de l'adaptation du mythe de Tolkien, tous les studios de jeux vidéo étaient sur les *starting-blocks* pour son prochain projet ! On ne peut donc pas parler d'une 'commande'. La vérité est que Michel était totalement harassé, suite à la sortie de *BGE*. Le projet *King Kong* était finalement venu à point nommé : cela le soulageait d'avoir à ne pas créer un nouvel univers, de pénétrer un monde où l'on peut reprendre les *artworks* d'une œuvre préexistante. Après, c'est vrai que ce fameux jour où je le lui ai proposé par téléphone, j'ai presque cru entendre qu'il avait fait un bond et il m'a très clairement rembarré. Mais dès le lendemain, il me rappelait pour me dire qu'il allait toutefois se pencher sur la question…

On vous dit plutôt fan des créations Nintendo. Cela vous aurait-il décidé quant à la mise en route du projet *Rayman contre les Lapins Crétins* ?

Fan ? C'est pas peu dire. Je suis carrément en admiration devant ce constructeur. Miyamoto, Iwata, Yokoi… Il y a vraiment du génie. Je voue un respect immense à Nintendo et éprouve beaucoup d'humilité lorsqu'on évoque leur travail. En dépit de leurs univers souvent enfantins, ils manifestent toujours une attitude extrêmement rationnelle. Je pense que Michel partage certaines des vertus Nintendo : cette rationalité et cet esprit créatif. Même s'il n'y a pas eu à créer d'univers dans le cadre des Lapins, il faut reconnaître qu'il y a là, avec ces personnages, un vrai coup de génie aussi, qui s'est traduit par un succès extraordinaire.

Il semble que vous ayez remis l'équipe sur le droit chemin, concernant *Rayman Origins*…

Je ne me souviens pas avoir été d'une autorité quelconque à ce sujet. Par contre, c'est vrai que je manifestais une très grande envie de retrouver la fraîcheur du tout premier *Rayman*. Cet univers me manquait vraiment, d'autant qu'à mesure que la série évoluait, on perdait en cours de route certains personnages, à commencer par ces chasseurs, avec leurs trous dans le casque, le moustique… Est-ce qu'on peut mettre ça sur le compte de l'âge ? (Rires) Si autorité il y a eu, c'était peut-être pour endiguer cette volonté de toujours créer des choses nouvelles. Parfois, il faut se concentrer sur des donnes déjà existantes et qui méritent d'être approfondies. Enfin, je sens qu'avec ce nouvel épisode, Michel est à nouveau dans un grand processus créatif. Je crois qu'il s'épanouit énormément. Et je pourrais m'étendre sur l'extraordinaire travail qu'accomplit cette toute petite équipe : une poignée de personnes qui a développé une centaine de niveaux en peu de temps, tout en misant sur l'essentiel : la magie… C'est l'un de nos plus beaux projets !

Et si vous deviez définir Michel en quelques mots ?

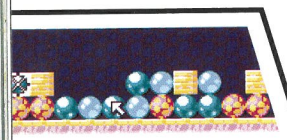
(Rires) C'est évidemment quelqu'un d'unique, de rare… Je ne vais pas m'étendre sur ses nombreux atouts physiques ! Sur le plan de la personnalité, il a ce côté rêveur, parfois enfantin, tout en révélant un degré d'exigence hallucinant. Il incarne l'idée que je me fais de la création. Car, au niveau professionnel, Michel est l'une des rares personnes — je les compte sur les doigts d'une main — qui sache la recette parfaite d'un jeu vidéo. Je dois même avouer qu'il m'intimide parfois (Rires). Outre l'amitié que je lui voue, c'est vrai qu'il peut m'impressionner : Michel nous ouvre de nouveaux horizons, c'est une qualité exceptionnelle… Dès qu'il crée un univers, je suis tout de suite ravi. Et là où je le trouve unique, c'est qu'il peut en même temps créer un monde, mais aussi les outils qui lui permettent de tourner ! Sans être ingénieur, il a accompli de véritables avancées sur le plan technologique. C'est un artiste complet en ce sens qu'il a une vision, mais aussi une très solide connaissance technique. Voilà… C'est quelqu'un de très puissant, une vraie source d'inspiration. Un modèle.

Rayman Origins.

GAME OVER

LUDOGRAPHIE DE MICHEL ANCEL

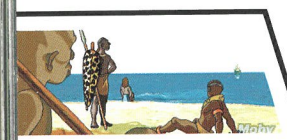
1989 - THE INTRUDER
.....Atari ST



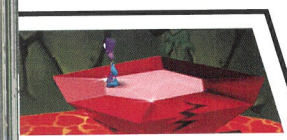
1990 - PICK'N PILE
.....Atari ST

1990 - THE TELLER/BRAIN BLASTERS
.....Atari ST

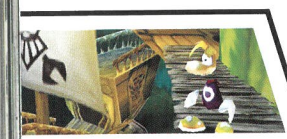
1995 - RAYMAN
.....Jaguar, PlayStation, Saturn, Game Boy Advance, Game Boy Color, PlayStation Network, DSiWare



1997 - THE ADENTURES OF VALDO & MARIE
.....PC



1999 - TONIC TROUBLE
.....Nintendo 64, PC, Game Boy Color

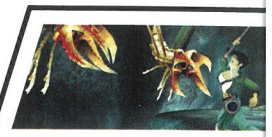


2000 - RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
.....Nintendo 64, PlayStation, PC, Game Boy Color, PS2, iPhone

2001 - RAYMAN M
.....PlayStation 2, Xbox, Game Cube, PC

2002 - RAYMAN RUSH
.....PlayStation

2003 - BEYOND GOOD & EVIL
.....PlayStation 2, Xbox, Game Cube



2005 - PETER JACKSON'S KING KONG: THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE
.....PlayStation 2, Xbox, Game Cube, Xbox 360, Game Boy Advance, PSP, Nintendo DS, PC

2006 - RAYMAN CONTRE LES LAPINS CRÉTINS
.....PlayStation 2, Wii, Xbox 360, Game Boy Advance, Nintendo DS, PC, Macintosh

2007 - RAYMAN CONTRE LES LAPINS ENCORE CRÉTINS
.....Wii, Nintendo DS

2008 - THE LAPINS CRÉTINS SHOW
.....Wii, Nintendo DS

2009 - THE LAPINS CRÉTINS : LA GRANDE AVENTURE
.....Wii, Nintendo DS

INDEX

A
Alexay....81
Alone in the Dark....137
Another World....52, 53
Arche du Capitaine Blood (L')....26
Assassin's Creed....92

B
Barbarian....27
Barnabé la Chenille....80
BAT....44
Battle Eye....46
Beyond Good & Evil 2....156, 157,163, 164, 174, 183
Beyond Good & Evil....57, 85, 87, 91, 95, 96, 98, 99, 102, 103, 104, 106, 107, 108, 116, 118, 124, 126, 127, 128, 129, 148, 150, 162, 175, 182, 183, 184

C
Choplifter....16
Commando....31
Crash Bandicoot....84

D
Day of the Tentacle....84
Donkey Kong (Game & Watch)....15

F
F-Zero....62

G
Galaga....16
Ghosts'n Goblins....16
Ghouls'n Ghosts....80

I
Intruder (The)....31, 32, 33
Iron Lord....44

J
Jeu des Bêtes (Le)....50

K
Killing Day....151
Killdozers....28
King Kong....87, 103, 116, 118, 119, 121, 122, 123, 124, 126, 128, 129, 132, 133, 157, 184
King Kong 2....141, 152

L
Legend of Zelda: A Link to The Past (The) 14, 62, 81, 84, 137, 173

M
Magical Quest Starring Mickey Mouse (The) 81
Manoir de Mortevielle (Le)....28
Mario Brothers....18
Maupiti Island....30
Mechanic Warriors....28, 29, 30, 31, 32
Metal Gear....92
Moon Patrol....170
Mystical Ninja....62, 81

P
Pac-Man....16
Pick'n Pile....50
Plaque Attack....14, 170
Prince of Persia....106

R
R-Type....32
Raiders of the Lost Ark....14
Rayman 2....74, 77, 78, 84, 96, 98, 124, 137, 154, 180
Rayman 3....93, 142, 146, 150, 181
Rayman 4....152, 153
Rayman....10, 55, 56, 57, 62, 63, 64, 65, 66, 69, 70, 71, 72, 73, 77, 78, 81, 82, 83, 84, 86, 91, 93, 96, 98, 138, 142, 166, 167, 170, 172, 173, 179, 180, 185
Rayman Adventures....141, 143, 146, 147, 166
Rayman Contre les Lapins Crétins....86, 147, 148, 157, 184
Rayman Origins....87, 157, 166, 174, 185
Red Steel 2....157
Red Steel....153, 156
Ridge Racer....172

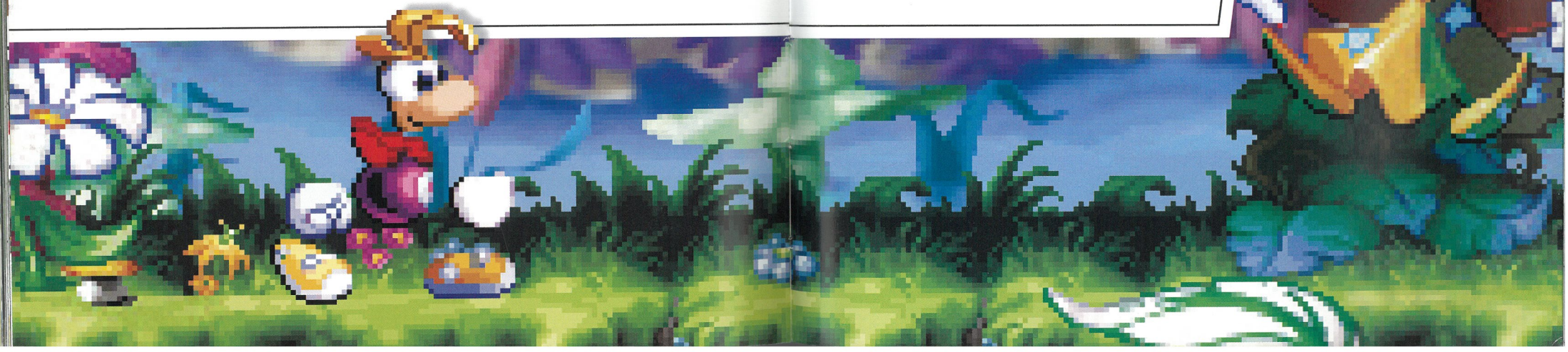
S
Splinter Cell....92, 93
Star Wars....52
Super Castlevania....81
Super Mario 64....74
Super Mario Kart....62, 81
Super Mario World....81

T
Teller (The)....38, 45, 48, 49, 54
Tintin et le Secret de la Licorne....164
Tonic Trouble....75, 84

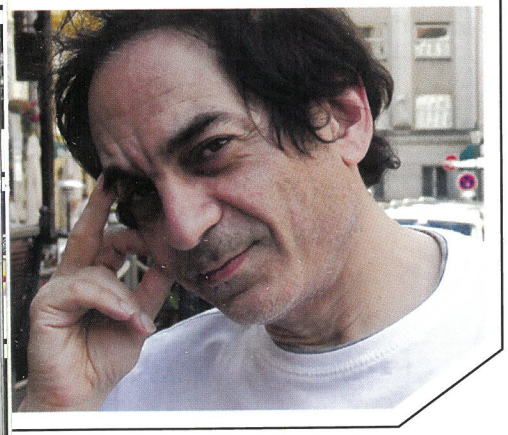
V
Vroom....30

Y
Yoshi's Island....81

Z
Zombi....31, 46



REMERCIEMENTS



Nous tenons à remercier les personnages suivants du grand film de la vie…

Michel Ancel pour être un Michel Ancel. Un spécimen unique. Millésimé. Jovial diaporama vivant de délires virevoltants et feux d'artifices à sonnettes. Merci de m'avoir reçu et abreuvé d'anecdotes mirifiques, tandis que les libellules sonnaient la charge sur Montpellier.

Philippe Ancel pour être le frère de Michel Ancel et m'avoir accueilli à la sortie du tram au milieu d'un chassé-croisé de routes et passages secrets. Philippe, si tu n'étais pas venu à la rescousse, je chercherais encore le studio Ubi dans mes derniers sursauts de raison…

Yves Guillemot pour avoir su promouvoir Michel Ancel et avoir perçu qu'il y avait de la graine de Miyamoto dans ce jeune méridional. Et merci pour sa disponibilité qui n'a d'égal que mon insistance à l'appeler à des heures indues. Les saisons s'écoulent et tu demeures « just the way you are » et l'on n'en demande pas davantage.

Gérard Guillemot pour avoir été le Colonel Parker, celui a su détecter la fougue chez le garçon de seize ans venu chercher ses billes dans le château. Et pour avoir fait goûter à ce jeune homme qui explorait la « life » chère à Van Damme, les Traou Mad de Pont Aven — les meilleurs biscuits de France, qu'on se le dise !

Nicolas Choukroun pour m'avoir ouvert son robinet à anecdotes, passant de goulettes frisquettes à des vagues d'eau fumante. Et pour m'avoir fait saliver avec des visuels rarissimes que tu nous a autorisé à publier dans ce livre d'images à colorier.

Christophe Héral pour avoir su parler au musicien que je suis de ces notes savoureuses que tu as glissées sur cette fresque qui nous a tant émus, *BGE*…

Merci à Brigitte et Jean-Claude Ancel pour un bébé si charmant. Commentaire de l'intéressé : « *Où qu'il est, mon hochet ?* »

Merci à la poule qui a pondu l'œuf qui a donné naissance à la poule qui a pondu l'œuf qui a éclos en poule qui a pondu l'œuf qui a engendré le coq qui a fait glousser la poule qui a pondu l'œuf qui a muté en poule qui a pondu l'œuf qui a atterri dans le slurp-friandise protéinée-pourlèchage de babines du jeune Michel Ancel, qui ainsi rassassié, s'est mis à crayonner sur le tapis de bain un ersatz de créature sans queue ni tête. Toute ressemblance avec Rayman existant ou ayant existé ne saurait être que fortuite.

Merci à Eve d'avoir croqué la pomme sans laquelle nous n'en serions pas là aujourd'hui…

(Dois-je le préciser, aucun serpent n'a été maltraité durant la rédaction de ces remerciements.)

Daniel Ichbiah

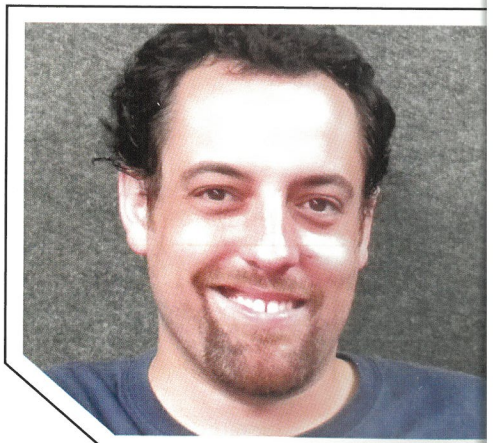
Et ce livre n'aurait pas été ce qu'il est sans le concours inspiré — quoiqu'il ne soit parfois guère évident de replonger dans les affres du passé comme ça, au débotté — des héros suivants :

Sophie Markus, cette grande sœur que n'importe quel petit frère rêverait d'avoir, pour sa bonne humeur et l'espièglerie de ses confidences. Depuis l'autre bout de la planète, elle aura su entretenir une correspondance ample et émouvante…

Frédéric Houde qui, bien que débordé par de multiples projets, a pris le temps, en dépit de l'urgence, d'éclaircir quelques détails restés dans l'ombre. Merci aussi pour avoir apporté l'un des témoignages le plus précieux : celui de l'ami…

Nicolas Normandon, ce créateur dont on espère beaucoup ! Il s'est prêté avec une rare générosité au jeu des questions-réponses, sur la terrasse — ou était-ce un trottoir ? — d'un bar de la Porte de Montreuil, le soir, tandis qu'un ivrogne nu sous sa veste menaçait à chaque instant de nous importuner…

Xavier Poix, dont les propos limpides et riches auront permis de lever bien des voiles. L'intelligence de son regard aura pu intimider, si ce n'était la gentillesse et le sourire constant lorsqu'il s'agit d'aborder le thème « Michel »…



Serge Hascoët, qui aura accompli l'exploit de faire attendre ses patrons, les frères Guillemot, afin de répondre à toutes nos questions. Parcourir vingt ans de collaboration entre les deux hommes pouvait évidemment engendrer un léger retard…

Philippe Ancel, encore, pour les multiples coups de fils, mails, envois… Alors que tous deux s'apprêtaient à dévoiler Rayman Origins à l'E3, Michel et lui auront montré une disponibilité étonnante et un enthousiasme formidable…

Enfin, merci aussi à Matthéo Buxtorf qui a été, à maintes reprises, harcelé ; de même que Pascal Lecointe et, bien sûr, Emmanuel Carré.

Sébastien Mirc

Continue ?

pix'n love EDITIONS

Pour parfaire vos connaissances de la *playhistoire*, découvrez également :

L'Histoire de Nintendo

Tome 1 : 1889-1980 Des Cartes à Jouer aux Game & Watch
Tome 2 : L'étonnante invention : Les Game & Watch
Tome 3 : La NES/Famicom
Tome 4 : La Game Boy
À suivre...

Les Cahiers du Jeu Vidéo

Thème 1 : La Guerre
Thème 2 : Football Stories
Thème 3 : Légendes Urbaines
Thème 4 : Girl Power
À suivre...

Les Grands Noms du Jeu Vidéo

#1 : Takahashi Meijin
#2 : Michel Ancel
#3 : Gunpei Yokoi
À suivre...

Autres ouvrages

La Bible PC Engine (Tome 1)
La Saga des Jeux Vidéo
Des Pixels à Hollywood
Japan Arcade Mania
L'Intégrale des Jeux Nintendo DS
Pix'n Love - le mook

Bientôt disponibles

L'Histoire de la Dreamcast
La Bible PC Engine (Tome 2)
La Bible des Jeux LCD
La Bible Vectrex

Pour plus de renseignements :
http://editionspixnlove.fr